



KILLER IS DEAD



MANUAL



KADOKAWA
GAMES



GRASSHOPPER
MANUFACTURE



DEEP
SILVER



ADVERTENCIA: antes de jugar al juego, lee los manuales de la consola Xbox 360®, del Sensor Xbox 360 Kinect® y de los accesorios para obtener información importante en materia de seguridad y salud. www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud: ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a “ataques epilépticos fotosensibles” cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la consciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear objetos cercanos. **Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

Gracias por adquirir KILLER IS DEAD. Antes de comenzar a jugar, es recomendable que leas con detenimiento este manual de instrucciones para disfrutar al máximo de tu experiencia de juego.





ÍNDICE

Prólogo.....	4
Controles.....	6
Primeros pasos.....	7
Interfaz de juego.....	8
Menús.....	9
Acciones básicas.....	10
Estilo de ejecución.....	11
Armas secundarias.....	12
Habilidades y evolución.....	13
Misiones.....	14
Recompensas y marcadores.....	15
Personajes.....	16
Consejos de juego.....	18
Garantía..	19
Servicio de atención al cliente. . .	19

KILLER IS DEAD

PRÓLOGO

Estamos en una era de grandes avances tecnológicos en la que los viajes regulares a la Luna y la reconstrucción del cuerpo humano forman parte de la realidad cotidiana.

En este mundo irrumpe un hombre llamado Mondo Zappa, que acaba de recibir una carta de contratación de una institución gubernamental secreta conocida como la Oficina de Ejecución. Nuestra historia comienza con el primer encargo y, a partir de ahí, las cosas más extrañas empiezan a sucederse...

Un pájaro cantor que busca venganza...

La víctima de un asesinato que exige justicia desde más allá de su tumba...

Un mensajero de la cara oculta de la Luna...

Un extraterrestre transformado en humano...

Los clientes que acuden a la Oficina de Ejecución de Bryan son de todo menos normales, y sus objetivos aún menos. Pero, mientras Mondo va cortando una a una las cabezas de los malvados hombres y mujeres objeto de sus encargos, también va quedando claro que todas estas bizarras y aparentemente inconexas misiones tienen un denominador común: la Luna.

Únete a Mondo y a sus compañeros Bryan, Vivienne y Mika mientras arman el rompecabezas de los acontecimientos de sus pasados reprimidos desde hace mucho tiempo y sobreviven en un mundo de sangre y destrucción...

En KILLER IS DEAD, el jugador controla a Mondo Zappa, un ejecutor que lucha con una katana japonesa en la mano derecha y un brazo protésico con armas intercambiables en la izquierda. Su trabajo consiste en encontrar y asesinar a la calaña que infesta la Tierra, pero solo con un contrato firmado de por medio...

En los combates contra los variados y excepcionales jefes tendrás que utilizar el accesorio adecuado del brazo robótico para luchar y, después, cambiar a la katana para asestar el golpe de gracia.

Elimina a enemigos y seduce a bellas damas para hacerte con nuevas armas y mejoras de fuerza, a la vez que te conviertes en mejor ejecutor y, ya de paso, en mejor hombre.



CONTROLES

MANDO Xbox 360



PRIMEROS PASOS

Lo primero que aparece al iniciar el juego es la pantalla del título.

PANTALLA DEL TÍTULO

Pulsa el Botón START para comenzar. Si es la primera vez que juegas a KILLER IS DEAD, selecciona Partida nueva. Si quieres continuar una partida guardada, selecciona Continuar.



MENÚ DE TÍTULO

Partida nueva	Comienza el juego desde el principio (Episodio 1).
Continuar	Continúa una partida guardada anteriormente.
Opciones	Ajusta las numerosas opciones del juego, como los subtítulos y las opciones de control de la cámara.
Voces	Elige entre escuchar los diálogos en japonés o inglés.

SCREEN

INTERFAZ DE JUEGO

(Escenas de acción)

Medidor de salud

Indica la salud de Mondo en cada momento. Si este medidor se vacía, su misión y su vida llegarán a su fin...

Medidor de sangre

Indica la cantidad de sangre que Mondo tiene disponible. La sangre se consume al utilizar las armas secundarias o Adrenaline Burst.

Nivel de combo

Cada vez que un combo alcanza ciertas marcas preestablecidas, tu nivel de combo aumenta y tus ataques adquieren más potencia.

* Ten en cuenta que el nivel de combo se restablece tras un tiempo determinado o si el enemigo te inflige daños.

Medidor de combos

Este número aumenta de uno en uno con cada ataque de katana que corta al enemigo. Solo se restablece a 0 si te infligen daño a ti.

Retículo

Indica el objetivo de tu arma secundaria.

Objetos

Este objeto se puede destruir con una de las armas secundarias.

Habilidades

Los enemigos suelen soltar objetos cuando los derrotas. Para más información al respecto, consulta la página 13.

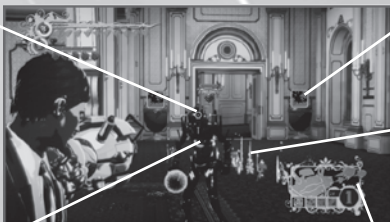
Wires

Son los enemigos que se interponen entre Mondo y su objetivo final.

Al atacarles, aparecen sobre sus cabezas unos medidores de salud que indican cuántos daños más pueden resistir.

Arma secundaria

Indica qué arma lleva Mondo en su brazo izquierdo. El número en la esquina inferior derecha muestra el nivel del arma secundaria.



MENÚS

MENÚ DE LA OFICINA - MENÚ DE PAUSA

Introducción al menú de la oficina y al menú de pausa

A continuación se describe la navegación por los menús del juego: **L** o **○** : seleccionar opciones. **A** : confirmar opciones. **B** : cancelar o volver atrás.

Selección de misión

Esta opción aparece al principio de las misiones de cada episodio principal y te lleva a la pantalla de selección de la siguiente misión.

Estado y mejoras

En este menú puedes consultar el estado de Mondo y mejorar sus habilidades.

Tienda de regalos

En ella puedes adquirir una amplia variedad de objetos para regalárselos a las chicas en el modo Gigoló.

Consejos de K.I.D.

Son ayudas que describen y explican las funciones y la terminología del juego.

Opciones

Abre el menú de opciones, en el que podrás configurar los diferentes ajustes del juego.

Atuendo

Te permite ponerte los diferentes atuendos que hayas desbloqueado durante el juego.

Marcadores K.I.D.

Muestra las clasificaciones de jugadores de todo el mundo.

Reiniciar desde punto de control

Te lleva al último punto de control para que vuelvas a jugar la parte más reciente de tu misión.

Reiniciar misión

Comienza la misión de nuevo desde el principio para mejorar tu actuación anterior.

Volver a la oficina

Abre el menú de la oficina y cancela tu misión actual.



ACCIONES BÁSICAS

EJECUCIÓN DE ACCIONES BÁSICAS

Los siguientes cuatro movimientos son básicos para todas las acciones del jugador.



SLASH

Es el ataque básico de Mondo. Al lanzarlo contra el enemigo, Mondo puede absorber su sangre para rellenar su propio medidor. Además, a medida que Mondo mejora su habilidad se van desbloqueando otros ataques especiales.



ARMA SECUNDARIA

Utiliza el arma secundaria cargada en el brazo izquierdo de Mondo. Pulsa RB para cambiar entre las diferentes armas secundarias disponibles y usa el gatillo derecho para dispararlas. Consulta la página 12 para una descripción más detallada.



GUARD BREAK

Penetra la defensa del enemigo con un puñetazo. Si encadenas varios puñetazos puede que consigas lanzar al enemigo por los aires con un potente gancho.

GUARD/DODGE

Bloquea los ataques enemigos. Bloquea los ataques enemigos. Combínalo con cualquier dirección en el mando de dirección para evitar que te inflijan daños.

Si consigues ponerte a salvo en el momento justo, esquivando el ataque enemigo por poco, puede que consigas ejecutar un Just Guard que hará que tu oponente pierda el equilibrio por un momento y tropiece.

Guard



Just Guard



Dodge





ACCIONES AVANZADAS



ESTILO DE EJECUCIÓN

ACCIONES AVANZADAS

COMBO

Al fulminar repetidamente a los enemigos sin recibir daños, puedes generar un combo ininterrumpido. Cuando el combo alcanza ciertos niveles, tu nivel de combo se incrementa, aumentando tu velocidad de ataque y la rapidez a la que se recarga tu medidor de sangre. Con las mejoras puedes incrementar el nivel de combo máximo.



DODGE BURST

La adrenalina fluye por el cuerpo de Mondo cuando consigue esquivar un ataque enemigo por los pelos. Si pulsas el botón que se muestra en pantalla en el momento oportuno, te desplazarás y atacarás a velocidades de vértigo durante un breve instante.



FINAL JUDGMENT

Final Judgement se activa si tu nivel de combo está en su punto máximo cuando realizas el golpe de gracia. Selecciona uno de los botones que aparecen en pantalla y púlsalo para ejecutar a tu enemigo en el acto. Recibirás un objeto único como recompensa que varía dependiendo de la técnica de ejecución que utilices:



Botón X: cristal de Luna / **Botón Y:** gema de salud

Botón A: sinapsis de Wire / **Botón B:** rosa de sangre

ADRENALINE BURST

Pulsa **RT** para desatar todo el poder de Mondo y entrar en modo Burst. Una vez activado, utiliza el stick izquierdo para seleccionar a un enemigo y pulsa el **Botón X** para rebanarlo por la mitad.



* Ten en cuenta que partir a un enemigo en dos así consume una unidad (rosa) de sangre. Además, permanecer en modo Burst de forma continua drena la sangre de Mondo.



ACCIONES AVANZADAS

ARMA SECUNDARIA

Musselback, ¡la principal fuente de daños adicionales de Mondo!



BULLET SHOT

Es el accesorio que Mondo lleva equipado desde el principio. Como esta arma en particular se activa con la sangre, no se puede disparar si Mondo no tiene suficiente en su sistema. No solo es útil para derrotar a enemigos, sino también para destruir objetos y accionar interruptores, por lo que es absolutamente necesaria en todas las misiones.



CHARGE CANNON

Mantén **RT** prolongadamente para cargar energía y lanzar disparos más potentes. Si aumentas tu nivel, la potencia y alcance del disparo también mejorarán.



FREEZE SHOOTER

Los disparos de este accesorio ralentizan los movimientos de los enemigos brevemente, lo que le concede a Mondo ventaja táctica.



DRILL

Inflige graves daños a todos los enemigos a su alcance y destruye sus armaduras y escudos fácilmente. Además, ciertas paredes y objetos solo pueden derribarse con este accesorio.



ESTADO & MEJORAS

HABILIDADES Y EVOLUCIÓN DE MONDO

¡Consigue mejoras con varios objetos que podrás adquirir a lo largo del juego!



ESTADO

Te permite comprobar el nivel de los medidores de salud y sangre, el número de cristales de Luna y la cantidad de dinero que Mondo tiene disponibles.



MEJORA

Te permite adquirir y mejorar las habilidades que Mondo puede usar en combate, como Slash y armas secundarias. Ten en cuenta que la mejora de habilidades consume cristales de Luna.

OBJETOS



Cristales de Luna

Son piedras doradas poco comunes que cargan de poder tanto materia orgánica como maquinaria. Son necesarios para mejorar las habilidades de Mondo.



Rosas de sangre

Es sangre de Wire cristalizada en forma de rosa. Al conseguirlas, Mondo aumenta su nivel de sangre.



Núcleo de Wire

Es el corazón de los Wires. Restablece parte de la sangre de Mondo.



Gemas de salud

Son unas gemas azules creadas a partir de células de Wires. Al conseguirlas, Mondo aumenta su nivel de salud.



Sinapsis de Wire

Se trata de tejido nervioso de Wire que restablece parte de la salud de Mondo.



MISIONES



Los clientes que entran por la humilde y modesta puerta de la Oficina de Ejecución de Bryan cuentan las historias más inimaginables capaces de sacudir los cimientos del mundo.

Cada misión tiene (o tal vez es) una recompensa única.



MISIONES PRINCIPALES

Son misiones contratadas a través acuerdos con clientes en la Oficina de Ejecución. ¡El pan de cada día!



MISIONES GIGOLÓ

Estas son misiones que consisten en camelar a todas las chicas guapas que Mondo se encuentra por el camino mientras trabaja. Sin embargo, para tener éxito, puede que necesite comprarles detallitos en la tienda de regalos.



MISIONES DE DESAFÍO

Estas son las órdenes que te da Scarlett, la enferma extractora de sangre licenciada. Scarlett afirma tener una recompensa especial para ti si consigues completarlas.



MISIONES SECUNDARIAS

Son minimisiones que no solo se diferencian de las principales en su duración, sino también en el hecho de que puedes repetir las tantas veces como desees.



RECOMPENSAS Y MARCADORES

RESULTADOS DEL JUEGO

Una introducción a los resultados de las misiones, los logros y los marcadores mundiales.



RESULTADOS

Muestra tus recompensas y clasificación por cada misión completada.

¡Esfuézate por conseguir la mejor clasificación posible, AAA!



LOGROS

Muestra los logros que puedes obtener a lo largo de todo el juego. Algunos solo pueden desbloquearse conquistando los corazones y almas de las bellezas del juego.

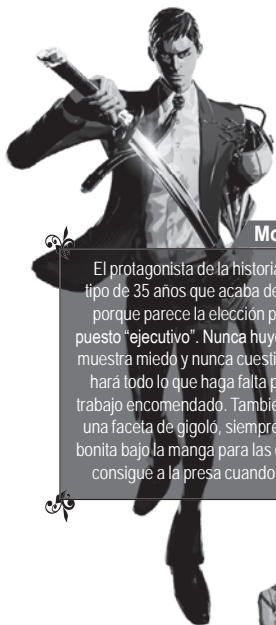


MARCADORES

¡Compite por tu legítimo puesto en la lista de los mejores ejecutores! Tu posición oficial en la clasificación es el resultado de la suma de los récords que hayas conseguido en cada una de las misiones.

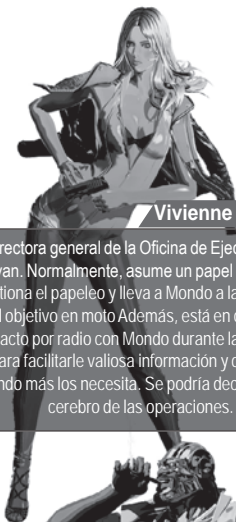
PERSONAJES

Plantilla de la Oficina de Ejecución de Bryan



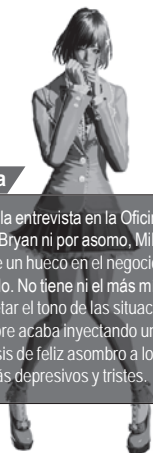
Mondo Zappa

El protagonista de la historia. El nuevo, un tipo de 35 años que acaba de ser contratado porque parece la elección perfecta para el puesto "ejecutivo". Nunca huye de nada, nunca muestra miedo y nunca cuestiona las órdenes: hará todo lo que haga falta para terminar el trabajo encomendado. También se le reconoce una faceta de gigoló, siempre tiene una frase bonita bajo la manga para las damas y siempre consigue a la presa cuando sale "a cazar".



Vivienne Squall

Directora general de la Oficina de Ejecución de Bryan. Normalmente, asume un papel de apoyo, gestiona el papeleo y lleva a Mondo a la ubicación del objetivo en moto. Además, está en constante contacto por radio con Mondo durante las misiones para facilitarle valiosa información y consejos cuando más los necesita. Se podría decir que es el cerebro de las operaciones.



Mika Takekawa

Aunque no pasó la entrevista en la Oficina de Ejecución de Bryan ni por asomo, Mika consiguió hacerse un hueco en el negocio al asociarse con Mondo. No tiene ni el más mínimo talento para interpretar el tono de las situaciones y, por eso, siempre acaba inyectando una inapropiada dosis de feliz asombro a los momentos más depresivos y tristes.



Bryan Roses

Fundador de la Oficina de Ejecución y ejecutor altamente entrenado y experimentado que en su día presenció numerosas carnicerías. Por eso, a la hora de escoger los encargos para sus empleados, no se fija en los beneficios, sino más bien en su primera impresión del cliente en potencia y en los hechos alegados.

Vivienne suele regañarle por su actitud relajada hacia los negocios, pero él no hace ni caso. Al fin y al cabo, ¡es su empresa!



PERSONAJES

Objetivos de las ejecuciones

Damon

Es un hombre misterioso que tiene cierto vínculo con la Oficina de Ejecución de Bryan. Parte de su cuerpo ha comenzado a transformarse en Wire, lo que significa que es solo cuestión de tiempo que termine por perder la cabeza definitivamente. Sus ojos están empezando a reflejar la oscuridad que se extiende dentro de él: cuando haya terminado de devorarlo, Damon dejará de ser humano...

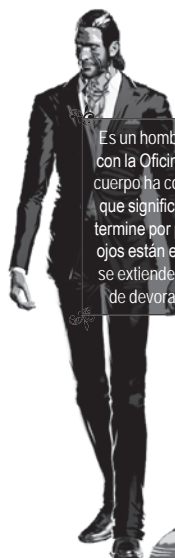


Victor

Este músico con apariencia de momia ha robado el talento a una virtuosa llamada Jubilee que, según se dice, es capaz de interpretar una canción con tal energía que puede arrebatar el control sobre los sentimientos de toda la humanidad. Ahora, Victor se sienta en el último piso de su torre insonorizada, donde planea utilizar este talento robado para desatar un mal conocido como "Dark Matter" por todo el mundo.

Giant Head

Como su nombre bien indica, Giant Head es un gigante con una cabeza enorme, cuyo tamaño total equivale, más o menos, al de un rascacielos. Tiende a causar daños por todas partes y suele montar en cólera de forma violenta, sin importarle los daños colaterales que pueda causar en el proceso. Después se cansa, se echa una siestecita y cuando se despierta, vuelve a empezar de nuevo. Pero lo peor de todo es que el cliente afirma que Giant Head podría haber robado la mismísima Tierra...



CONSEJOS DE JUEGO

¿Tienes problemas con el funcionamiento del juego? Veamos qué podemos hacer por ti...

1. Mejorar tus habilidades

Cuanto más cristales de Luna reúnas, más rápido conseguirás evolucionar y disponer de un mejor equipo para eliminar cualquier tipo de amenaza que te asalte por el camino.

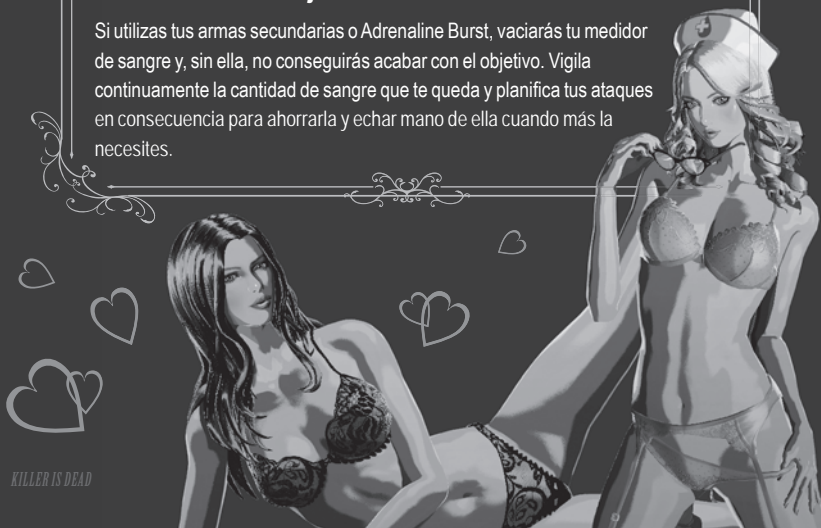
Conseguirás más cristales de Luna si encadenas combos y activas el Final Judgement, o si realizas maniobras perfectas para esquivar al enemigo y ejecutas el Dodge Burst.

2. Conseguir a la chica

El mejor consejo para esto siempre es buscar a Scarlett y aceptar sus diferentes misiones de desafío. Si las terminas, puedes recibir unas gafas Gigoló (también conocidas como "gafas Ojo de gato") que te ayudarán en tus misiones Gigoló. Ten las gafas a mano y hazte con algunos detallitos en la tienda de regalos... Las mujeres caerán rendidas a tus pies.

3. Acabar con el objetivo

Si utilizas tus armas secundarias o Adrenaline Burst, vaciarás tu medidor de sangre y, sin ella, no conseguirás acabar con el objetivo. Vigila continuamente la cantidad de sangre que te queda y planifica tus ataques en consecuencia para ahorrarla y echar mano de ella cuando más la necesites.






**KADOKAWA
GAMES**



**GRASSHOPPER
MANUFACTURE**



Autodesk
GAMEWARE 
Scaleform

BINK

VIDEO

POWERED BY

UNREAL
TECHNOLOGY

©GRASSHOPPER MANUFACTURE INC. Developed by KADOKAWA GAMES / GRASSHOPPER MANUFACTURE.

Published by Koch Media GmbH. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. The Scaleform name and the Scaleform logo are registered trademarks of Scaleform Corporation, in the United States and other countries. All rights reserved. Uses Bink Video.

Copyright ©1997 - 2013 by RAD Game Tools, Inc. Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998 - 2013, Epic Games, Inc. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All rights reserved.

E901343MAESP